



Rafael Manuel Patrão Tavares Antunes Martins

Trabalho de dissertação com vista à obtenção do grau de mestre em
Estudos Cinematográficos conferido pela Universidade Lusófona de
Humanidades e tecnologias

PROJETO “LÁPIS AZUL”

Orientador: Prof. Doutor Manuel José Damásio

**UNIVERSIDADE LUSÓFONA DE HUMANIDADES E
TECNOLOGIAS**

Lisboa

2013



Rafael Manuel Patrão Tavares Antunes Martins

Trabalho de dissertação com vista à obtenção do grau de mestre em Estudos Cinematográficos conferido pela Universidade Lusófona de Humanidades e tecnologias

PROJETO “LÁPIS AZUL”

Relatório do Projeto Lápis Azul apresentado para a obtenção do grau de Mestre em Estudos Cinematográficos, no curso de Mestrado em Estudos Cinematográficos, conferido pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Orientador: Prof. Doutor Manuel José Damásio

Lisboa

2013

Dedicatória

Para a minha mãe Zélia Maria Patrão Tavares

Agradecimentos

Agradeço à minha família e amigos todo o apoio que me têm dado, sem o qual não teria sido possível fazer este caminho de descoberta e aprendizagem.

À família

À minha mãe Zélia Maria Patrão Tavares por estar sempre presente nas minhas alegrias e angústias; à Manuela Guerreiro pelo apoio e amizade e por me acompanhar neste trajeto; aos meus filhos Rebecca Vieira e Rafael Vieira por todo o amor e carinho que me dão e por partilharem os meus sonhos; à minha mulher Rosa Vieira que foi o meu grande suporte para eu conseguir os meus objetivos, sempre com amor e carinho, suportou as minhas ausências e falta de tempo.

Aos amigos

Agradeço ao Tony Costa que foi meu professor, meu colega de mestrado e essencialmente meu amigo, aos meus colegas de trabalho na SIC por todo o apoio e amizade e aos meus colegas da Universidade Lusófona que me ajudaram a concretizar este projeto, aos professores João Pedro Rodrigues, João Canijo e Gonçalo Galvão Teles, que me deram as ferramentas para concretizar o projeto.

Ao meu orientador, Prof. Doutor Manuel José Damásio, pelas suas qualidades como professor e ser humano, o meu muito obrigado pelo que me ensinou e pelas oportunidade que me deu.

Ao professor Jorge Paixão da Costa a quem carinhosamente chamo de mestre, por todo o acompanhamento e incentivo que me deu, servindo sempre como guia e exemplo.

Ao Grupo Imprensa e a todos os colegas que me ajudaram neste projeto, realçando a Maria João Lopes e o José Pedro Castanheira, um obrigado pela disponibilidade; ao

Dr. Luís Marques e ao Dr. Francisco Pinto Balsemão pelo apoio e incentivo que deram para este projeto.

Um agradecimento especial à Universidade Lusófona pela excelência do seu ensino e pelas qualidades humanas das pessoas que aqui encontrei, salientando que é uma instituição de ensino que incentiva a procura do conhecimento e do melhor que há em nós.

Índice

Introdução	7
Capítulo I - Enquadramento teórico: o conceito de trasmedia: evolução histórica, estado da arte.....	9
1.1 - Narrativas <i>Transmedia</i>	9
1.2 Estado da arte.....	16
Capítulo II – Projetos transmedia, enquadramento prático.....	18
1.1 Projeto Mutter	18
Desenvolvimento do projeto	18
Conclusão	19
2.1 – Projeto Lápis Azul.....	19
2.2 – Filme	22
2.3 – Documentário	31
2.4 – <i>Site</i>.....	32
2.5 – Jogo.....	32
2.6 – Implementação	33
2.7 – Objetivos do projeto.....	34
Conclusão.....	35
Anexos	38
Bibliografia:.....	41

Introdução

Este relatório é parte integrante da dissertação submetida sobre a forma de projeto para a prestação de provas conducentes à obtenção do grau de mestre em Estudos Cinematográficos pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

A narrativa está ligada à história da humanidade, está presente em todos os tempos e lugares, é transversal ao homem e à sociedade, é independente da classe, cultura ou religião. As evoluções tecnológicas trouxeram um avanço e mudanças de comportamentos na forma como comunicamos e contamos histórias. Com a digitalização dos conteúdos apareceram tecnologias que tornaram os conteúdos portáteis, respondendo e facilitando um desejo de participação no texto por parte das audiências e, conseqüentemente, conduzindo a uma mudança de comportamento da sociedade e a uma sofisticação da narrativa. Neste contexto, coloca-se então o desafio para a produção de narrativas que possam ir ao encontro das expectativas e do estilo de vida da audiência e pergunta-se: de que forma as empresas de *media* estão preparadas para responder à sofisticação das narrativas e mudanças de comportamentos da audiência? Que novos tipos de narrativas estão a emergir para ir ao encontro das expectativas e estilos de vida da audiência?

Este relatório pretende discutir o conceito de narrativa *transmedia* bem como compreender as potencialidades do mesmo no contexto da sua aplicação a um projeto concreto – o projeto Lápis Azul. Após a produção de uma narrativa *transmedia*, “Mutter”, que teve por base um universo de ficção científica, destinada a uma audiência habituada às novas tecnologias e que seguem as narrativas por várias plataformas, foi traçado o objetivo de testar, através de um trabalho prático, a eficácia das narrativas *transmedia* para uma audiência menos habituada às novas tecnologias, com um tema que encaixasse no género de entretenimento e educação. Tendo como tema a censura, desenvolveu-se um projeto que possibilitasse conteúdos mais rentáveis e coerentes, que criasse hábitos e fluxos de consumo entre plataformas e que facultasse novas oportunidades de financiamento e modelos de negócio para criadores e produtores.

A presente proposta tem como principal objetivo o desenvolvimento de uma narrativa *transmedia* que agregue diferentes plataformas e tecnologias e que inclua cruzamentos narrativos e dramáticos. Tendo como tema central a censura, a narrativa vai estender-se por uma curta-metragem de ficção enganchado em factos reais, um documentário com personalidades que foram visados pela censura, um *site* com material de arquivo e um jogo *online* que desafia a escrita sobre a liberdade de imprensa.

A realização do projeto Lápis Azul decorreu entre Outubro de 2011 e Dezembro de 2012. Neste projeto procurou desenvolver-se não só uma estratégia *transmedia* como também uma abordagem histórica da censura em Portugal e conceitos estéticos, artísticos e comerciais.

Capítulo I - Enquadramento teórico: o conceito de *transmedia*: evolução histórica, estado da arte.

1.1 - Narrativas *Transmedia*

A digitalização trouxe uma mudança nas tecnologias de comunicação e informação, com a passagem do analógico para o digital. Surgiu a comunicação mediada por computadores, a internet, as redes sociais e novas plataformas tecnológicas que tornaram os conteúdos portáteis. Assim, estamos diante de novas necessidades de produção de conteúdos e de adaptação às plataformas atualmente à disposição, sem ignorar os meios analógicos e mesmo as práticas analógicas. Podemos dizer que há uma assimilação e uma atualização da cultura analógica pelos processos digitais e que a interação de vários modos de comunicação numa rede interativa, proporcionada pelas transformações tecnológicas, tem dimensões históricas semelhantes às da criação do alfabeto.

A integração potencial do texto, imagens e sons num mesmo sistema interagindo a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto e de preço acessível – muda de forma fundamental o caráter da comunicação. O surgimento de um novo sistema eletrónico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial está mudando e mudará para sempre nossa cultura (Castells, 2007).

Hoje, não dependemos exclusivamente da utilização dos meios tradicionais de comunicação para termos acesso a conteúdos; todavia, muitos deles (Jornais, revistas, livros, TV e rádio) ainda são, para a maior parte da população, a única forma de acesso aos conteúdos. Contudo, as plataformas portáteis e móveis, como telemóveis, computadores e *tablets*, estão rapidamente a ser integrados na vida quotidiana. Com a grande oferta e abundância de plataformas que permitem uma multiplicidade de acesso aos conteúdos, o desafio que se coloca é o da produção de conteúdos que vão

ao encontro das expectativas e estilos de vida da audiência. Novas tendências narrativas começam a surgir, embora sem a eliminação das referências tradicionais. Nicholas Negroponte considera convergência tecnológica a transformação de "átomos para bits", ou seja, o processo de transformar as coisas físicas em dados digitais. Nos *media*, a digitalização de todos os conteúdos converge numa única linguagem binária, fazendo que só necessitemos de um suporte para executar várias tarefas.

A Process called the "convergence of modes" is blurring the lines between media, even between point-to-point communications, such as the post, telephone and telegraph, and mass communications, such as the press, radio, and television. A single physical means-be it wire, cable or airwaves-may carry services that in the past were provided in separated ways. Conversely, a service that was provided in the past by any one medium-be it broadcasting, the press, or telephony-can now be provided in several different physical ways. So one-to-one relationship that used to exist between a medium and its use is eroding (Ithiel de Sola Pool, Technologies of Freedom, 1983)

As novas tecnologias de comunicação e informação permitem que a audiência se desloque facilmente entre várias plataformas. Um dos problemas é que os conteúdos não estão a acompanhar a audiência. Hoje consumimos mais conteúdos em mais plataformas do que fazíamos há uma década atrás. Num mundo globalizado em que a produção de conteúdos se democratizou, os conteúdos feitos numa lógica de "*one size fits all*" já não é viável.

A cultura convergente marca uma mudança nos modelos tradicionais de participação da audiência com os *media*. Henry Jenkins, em *Convergence Culture (Where Old and New Media Colide)*, situa a cultura convergente numa forma radical de cultura dos *media* que é caracterizada pelo poder de participação da audiência potenciada pela digitalização. Na edição de junho de 2001 MIT, Technology Review, Henry Jenkins observa cinco tipos de convergências redefinindo o panorama dos *media*: global, orgânica, económica, tecnológica, e cultural. Convergência global refere-se à circulação internacional de conteúdo de *media*; convergência orgânica descreve as capacidades dos consumidores para executarem várias tarefas ao mesmo tempo; convergência económica envolve sinergia corporativa; convergência tecnológica descreve a digitalização dos conteúdos nos meios de comunicação; convergência

cultural representa a linha, cada vez mais ténue, entre os conteúdos, produtor e consumidor.

Convergence is a cultural, rather than technological, process. We now live in a world where every story, image, sound, idea, brand and relationship will play itself out across all possible media platforms. (Henry Jenkins, MIT)

Utilizando o quadro de Pieter Bruegel, "A Procissão para o Calvário", como analogia para explicar o funcionamento das narrativas *transmedia* podemos observar que o pintor recria a procissão de Jesus para o Calvário com paisagem e personagens tirados de seu quotidiano na Flandres.



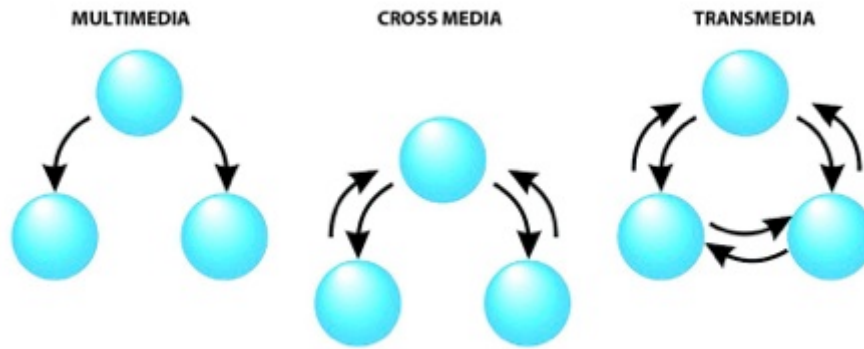
O quadro tem pequenas narrativas que se desenrolam perante o nosso olhar funcionando como portas de entrada para o quadro. Cada uma destas narrativas conta um episódio de forma autónoma contribuindo para um todo e dando níveis de complexidade e experiência mais alargados do universo do pintor. Os episódios narrados criam um fluxo que conduzem o olhar para outras narrativas, criando no espetador um mapa mental para a compreensão do universo narrado. Este efeito de fluxo e de narrativas autónomas, que contribuem para um todo, ajuda a perceber a dinâmica das narrativas *transmedia* que trabalham numa lógica de narrativas

autónomas que servem de porta de entrada para um universo, envolvendo a audiência numa experiência complexa e mais gratificante em que o todo é maior que a soma das partes. As narrativas *transmedia* referem-se a narrativas que se desdobram em múltiplas plataformas, na qual cada texto faz uma contribuição para o todo. A narrativa tem um *media* de introdução, cinema, televisão e expande-se para outra plataforma: Internet, banda desenhada, telemóvel, jogo, etc. que continuam o arco da narrativa, mantendo o nível de interesse da audiência. Cada extensão da narrativa deve ser autónoma, para o consumidor usufruir dum jogo ou banda desenhada, sem a necessidade de assistir ao filme para compreender o contexto da história. Os produtores mantêm um relacionamento mais estreito com a audiência e permitem a colaboração na narrativa e o cruzamento de mercados de entretenimento atinge níveis de experiência mais complexos e gratificantes.

The transmedia approach is such a powerful storytelling technique because it enables the user to become involved in the material in an extremely deep way and sometimes in a manner that eerily simulates a real - life experience ...By spanning a number of media, a project can become far richer, more detailed, and multifaceted. (Miller, 2008)

As narrativas que envolvem múltiplas plataformas são usadas como base para algumas definições do que constitui uma narrativa *transmedia*. Os termos *multimedia*, *cross media* e *transmedia* foram definidas por Holme em 2011.

- *Multimedia* - uma única narrativa que é contada usando diferentes *medias*, com o núcleo da narrativa apoiada por elementos da história espalhados por vários tipos de *media*.
- *Crossmedia* - uma única narrativa interpretada de forma independente em diferentes *medias*.
- *Transmedia* - múltiplas narrativas estabelecidas em um universo único, com histórias diferentes contadas através de diferentes meios de comunicação.



O Producers Guild of America (PGA) define uma narrativa *transmedia* com base no número de narrativas que o projeto envolve:

A Transmedia Narrative project or franchise must consist of three (or more) narrative storylines existing within the same fictional universe on any of the following platforms: Film, Television, Short Film, Broadband, Publishing, Comics, Animation, Mobile, Special Venues, DVD/Blu-ray/CD-ROM, Narrative Commercial and Marketing rollouts, and other technologies that may or may not currently exist. These narrative extensions are NOT the same as repurposing material from one platform to be cut or repurposed to different platforms (Kinke, 2011).

A abordagem a este género de narrativas que utilizam diferentes plataformas não é uma característica da digitalização e da comunicação mediada por computadores. Muito antes do advento da internet, das redes sociais e da digitalização, houve quem utilizasse as plataformas que tinham ao seu dispor para comunicar. A digitalização veio facilitar e permitir que estes tipos de narrativas se tornassem mais apelativas e envolventes, através da proliferação de tecnologias que facilitam a experiência narrativa.

O Cristianismo utilizou as plataformas que tinha ao seu dispor para comunicar a sua mensagem, através da pintura, das estradas do Império Romano e da língua utilizada no Mediterrâneo para o comércio, fazendo passar a sua mensagem, a qual rapidamente se difundiu do Médio Oriente até à Europa e ao Mundo.



Muito antes da digitalização, Walt Disney, para financiar o parque temático Disneyland, utilizou a televisão em 1951. Nesse ano estreou o programa Disneyland, através do qual foram produzidos alguns segmentos animados, os quais misturavam material inédito com material reaproveitado das curtas-metragens de cinema.

“Disneyland o lugar e Disneyland a série de televisão fazem parte de um mesmo”
(Walt Disney, 1951)

Elaborados no final da década de 20 e início dos anos 30, entre 1927 e 1932, as análises e apontamentos de Bertold Brecht, reunidos na “Teoria do Rádio”, permanecem atuais. O dramaturgo foi um dos primeiros pensadores a perceber o papel estratégico do novo veículo e em especial, um dos precursores no reconhecimento das potencialidades da comunicação pelo rádio.

O rádio seria o mais fabuloso meio de comunicação imaginável na vida pública, um fantástico sistema de canalização. Isto é, seria se não somente fosse capaz de emitir, como também de receber; portanto, se conseguisse não apenas se fazer escutar pelo ouvinte, mas também pôr-se em comunicação com ele. A radiodifusão deveria, conseqüentemente, afastar-se dos que a abastecem e constituir os radiouvintes em abastecedores. (Brecht, 2005: 35)

Em resumo, Brecht foi o primeiro a preocupar-se com aquilo que poderia ser o papel mais ativo do ouvinte, a deixar pistas para o que seria a rádio do futuro, baseada na ideia de interatividade. Brecht propôs a transformação da rádio num meio interativo, organizando-se enquanto emissor e recetor de comunicação, num processo que, através das suas contribuições, ligaria os ouvintes entre si.

Com a mudança de hábitos de consumo e uma oferta de novas tecnologias que permitem narrativas mais sofisticadas e complexas que vem responder a um antigo desejo de participação no texto, a audiência deixou de ser um conjunto de indivíduos dispersos, anónimos e desconectado. A proliferação das tecnologias facilitou uma audiência mais participativa e ultra fragmentada, que são ao mesmo tempo consumidores e produtores de conteúdos. O modelo de negócio suportado pela medição de audiências, numa lógica de comunicação com uma só direção e na venda de publicidade, está ameaçado. As empresas de *media* em Portugal detêm espaços em todas plataformas, imprensa escrita (jornais e revistas), rádio, televisão generalista, canais de televisão temáticos e internet, mas continuam a operar no modelo antigo de negócio, perdendo competitividade e tempo de exposição dos seus conteúdos. Por falta de coragem ou por desconhecimento, não conseguem fazer uma oferta de conteúdos integrados e suportados por todas plataformas que vão ao encontro das expectativas e hábitos de consumo da audiência. Hoje, as empresa de *media* têm que pensar no seu modelo de negócio, nas plataformas e nos seus conteúdos de forma integrada para criarem narrativas que ofereçam à audiência a possibilidade de se envolverem com os conteúdos nas diversas plataformas por onde navegam. Para se projetarem no futuro, as empresas de *media* têm de estar conscientes que, ao criarem conteúdos para uma audiência compreendida entre os 7-13 anos, têm que considerar o facto de estarem a produzir conteúdos para a primeira geração de nativos digitais que não têm dificuldades na utilização da tecnologias e que consomem os medias com todos os seus sentidos, que não querem só interagir, mas querem também criar. As expectativas desta geração são a de terem uma experiência que seja mais que televisão, filmes e jogos, mas que seja a soma destas partes. As narrativas *transmedia* vêm responder a este desafio oferecendo novas oportunidades de negócio para produtores e anunciantes, aumentando o tempo de exposição dos conteúdos e criando

uma base de *fans* que seguem a narrativa pelas várias plataformas, indo ao encontro das suas expectativas e estilos de vida.

The kids who have grown up consuming and enjoying Pokemon across media are going to expect the same experience from The West Wing, as they get older. By design, Pokemon unfolds across games, television programs, films, and books, with no media privileged over any other. For our generation, the hour long, ensemble based, serialized drama was the pinnacle of sophisticated storytelling, but for the next generation, it is going to seem like well, child's play. ("Transmedia Storytelling.", MIT, Technology Review)

1.2 Estado da arte

A digitalização dos meios de comunicação é um fenómeno que tem sido fundamental para a reformulação do panorama dos *media* nas últimas duas décadas. O processo da digitalização afetou todas as áreas da indústria dos *media*, desde as práticas de produção, em relação às tecnologias de distribuição e receção do público. Na sequência deste processo, torna-se cada vez mais difícil fazer distinções entre as diferentes tecnologias de *media* e de como eles adotam funções e formas de outros: as narrativas *transmedia* estão a ser utilizadas em várias aplicações, incluído o entretenimento, educação, marketing, publicidade e ativismo social, atraindo a atenção das indústrias do cinema, televisão e publicidade, devido às oportunidades criativas e de negócio que apresentam.

Entretenimento: A abordagem *transmedia* surgiu ao longo da última década na indústria do entretenimento. O Matrix foi um dos primeiros sucessos de uma narrativa *transmedia*. O projeto dos irmãos Wachowski estende-se numa trilogia de filmes (Matrix, Matrix Reloaded, Matrix Revolutions), uma série de desenhos animados, Animatrix, numa banda desenhada e num jogo (Enter the Matrix). O Mix Media surgiu no Japão na década de setenta, décadas antes dos produtores e editoras ocidentais verem o potencial deste tipo de narrativas. Um dos mais importantes projetos de Mix Media no Japão é a série Gundam, que começou em 1979 como uma série de animação para televisão e transformou-se numa banda desenhada manga, jogos de vídeo e figuras de ação. A série Pokémon foi introduzida no Japão em 1996 e

nos Estados Unidos dois anos mais tarde, como um novo tipo de entretenimento infantil para ser experienciado em comunidade. O uso de narrativas *transmedia* está agora a sair do âmbito dos inovadores para se estabelecer definitivamente na indústria do entretenimento. Em 2011 The Pruducer Guild of América (PGA), criou o título de “transmedia producer” para a lista de créditos dos filmes de Hollywood.

Educação: As narrativas *transmedia* estão ser utilizadas e estudadas por inovadores na educação, esperando-se que a abordagem *transmedia* seja uma nova e poderosa ferramenta para o ensino, devido ao nível de envolvimento e da experiência que este tipo de narrativas oferece. Em julho de 2011, um jogo de realidade alternativa chamado RevQuest: Sinal do rinoceronte foi lançado pela Colonial Williamsburg Foundation para atrair visitantes. Pelo preço de um bilhete de entrada, os jogadores poderiam usar telemóveis e SMS para completarem uma missão de espionagem ficcional.

Marketing: As narrativas *transmedia* estão ser utilizadas em marketing como uma forma de envolver e melhorar a experiência do consumidor, reforçando a lealdade à marca. As empresas incorporam a sua marca numa narrativa participada pelos consumidores, através de múltiplas plataformas. A Coca-Cola explorou o tema da felicidade com uma narrativa *transmedia*; o projeto começou em 2007 com uma série de anúncios, apresentando uma narrativa centrada na ideia de que a felicidade é o que nós criamos para nós mesmos nas nossas vidas diárias.

Ativismo social: as narrativas *transmedia* estão a ser utilizadas para promover ideias e encorajar o ativismo. Collapsus, um projeto *transmedia*, lançado em 2011, usou uma combinação de animação, ficção interativa e documentário para sensibilizar sobre as implicações do uso de produtos petrolíferos. O projeto era composto por blogs de vídeo integrado, mapas interativos, notícias fictícias, reportagens e animação para envolver os participantes numa narrativa sobre a produção de energia e consumo mundial.

The term transmedia describes the way communication technologies are use to extend storytelling onto multiple media and shift audiences across distinct but interconnect media platforms (Evans, 2008)

Capítulo II – Projetos *transmedia*, enquadramento prático

1.1 Projeto Mutter

Durante o mestrado na Universidade Lusófona, em Estudos Cinematográficos, foi realizado um estudo sobre as narrativas *transmedia* de forma a compreender como estas narrativas funcionam nos contextos das empresas de *media* em Portugal. Este estudo não se baseou só numa análise teórica do problema, mas na construção prática de conteúdos e sua exibição, através de um protocolo entre a Universidade Lusófona e o grupo Impresa.

Em 2011 iniciou-se a produção de um projeto transmedia, “Mutter”, que teve como principal objetivo o desenvolvimento de uma curta-metragem com extensões narrativas para outras plataformas. Tendo como ponto de partida uma banda desenhada norte-americana, “Y-The Last Man”, o grupo de trabalho desenvolveu o conceito de distribuição, exibindo o filme em sala de cinema e televisão, desenvolveu um jogo online, publicou um livro de fotografia e de banda desenhada, distribuiu online a música da banda sonora do filme, desenvolveu a temática central do filme em blog, lançou dois concursos paralelos que permitiram a participação da audiência na continuação da narrativa, através da SIC Radical e do programa Curto-Circuito.

Desenvolvimento do projeto

A 17 de Junho de 2011, foi lançado o blog com a intenção de despertar o interesse para a temática do projeto, ao mesmo tempo que foi lançada a página, “Mutter” nas redes sociais facebook e twitter e nos portais de internet da Universidade Lusófona e da SIC Radical. Nesta altura, também foi criado um evento com pinturas em graffiti com a máscara que simboliza o projeto “Mutter” e em 21 de Julho de 2011 foi exibido o filme em sala no Cinema S. Jorge e posto *online* o site com o jogo, “O Mundo dos Clones”. Na continuidade do desenvolvimento do projeto, foram distribuídos o livro

de banda desenhada, “O Início da Resistência”, T-shirts, com a máscara do projeto “Mutter” e o livro de fotografias, através da loja *online* da Universidade Lusófona. A 18 de Outubro, estreia-se o concurso no programa Curto Circuito da SIC Radical. A 21 de Outubro, a curta-metragem “Mutter” foi exibida em estreia televisiva na SIC Radical. O concurso “Mutter” ocupou 15 programas semanais no Curto-Circuito com o objetivo dos participantes continuarem a narrativa em banda desenhada ou fazer um filme. Foram recebidos 11 bandas desenhadas e 11 filmes que foram exibidos na SIC Radical, estando os vencedores a desenvolver um guião para continuar a narrativa.

Conclusão

O projeto “Mutter” conseguiu, a partir de um objeto de *media* tradicional, a curta-metragem, desenvolver um projeto que explorou de forma original e criativa várias plataformas e tecnologias, prolongando a vida de um conteúdo audiovisual que se esgotaria numa só exibição. O projeto foi direcionado para uma audiência jovem e familiarizada com as novas tecnologias e narrativas fragmentadas. Os resultados do projeto “Mutter” comprovaram a eficácia das narrativas *transmedia*, estimulando a audiência a seguir a narrativa pelas várias plataformas e a participar ativamente na narrativa, obtendo uma experiência mais gratificante do que nas narrativas clássicas. Para os produtores, criou novas possibilidades de negócio e mais tempo de exposição de um conteúdo.

2.1 – Projeto Lápis Azul

Para o desenvolvimento da tese de mestrado foi feito um estudo para uma narrativa *transmedia* que tivesse a censura como tema central. A premissa foi criar um objeto de entretenimento com cruzamentos educativos que fizesse uma contextualização histórica sobre a censura durante o período do Estado Novo em Portugal. Não quisemos deixar este trabalho por uma análise teórica sobre as possibilidades das narrativas *transmedia*, mas pôr em prática um projeto que fosse ao encontro da premissa inicial, para o que foi estabelecido um protocolo entre a Universidade

Lusófona e o grupo Impresa, para exibição do projeto e cedências de materiais necessários para a concretização do projeto.

A proposta tem como principal objetivo o desenvolvimento de uma narrativa *transmedia* que agregue diferentes plataformas e tecnologias que tenham cruzamentos narrativos e dramáticos. A partir de um núcleo central constituído por uma curta-metragem de ficção enganchado em factos reais, a narrativa estende-se por um documentário com personalidades que foram atingidos pela censura, por um *site* com material de arquivo, por uma seleção de livros com as respetivas censuras e ligação à loja online da Universidade Lusófona e um jogo *online* que desafia a escrita sobre temas sensíveis à censura.

O processo de criação e produção do projeto começou pelo planeamento e organização da informação para construir um universo coerente que criasse fluxos de consumo pelas várias plataformas do projeto. Os guiões do filme e do documentário foram trabalhados com a tutoria do professor João Pedro Rodrigues. Pretendemos criar narrativas clássicas, mas que ao mesmo tempo contivessem elementos que fizessem pontes narrativas com as outras plataformas. Tendo por base o Livro “O QUE A CENSURA CORTOU” de José Pedro Castanheira, editado pelo Expresso, trabalhamos no guião do filme e do documentário de forma que ficassem interligados. O objetivo foi criar dois guiões em que as censuras que figuravam no filme de ficção estivessem relacionadas com o documentário através das histórias dos intervenientes que as viveram. Este processo revelou-se muito produtivo ao introduzir novos elementos na ficção que se relacionavam com o guião do documentário e vice-versa, tornando as narrativas mais ricas coerentes e interligadas. Houve a necessidade dos guiões possuírem narrativas que contribuíssem para o todo, mas que fossem mais que a soma das partes, criando portas de entrada para a audiência se envolver no projeto. Outra das exigências foi criar narrativas autónomas de forma que pudessem ser consumidas separadamente sem afetar a coerência e a integridade da narrativa. O *site* foi outra das plataformas trabalhadas para oferecer uma contextualização através de documentos e biografias que completassem a informação veiculada nos filmes. O material que não entrou nos filmes, por racionamento de tempo ou opção, mas que estava de alguma forma relacionado com os acontecimentos narrados, foi canalizado

para o *site* de forma a permitir à audiência encontrar mais informação sobre os acontecimentos. O *site* tem ainda ligação com a loja *online* onde são disponibilizados os livros abordados no filme em conjunto com as censuras dos mesmos, com o objetivo de desenvolver convergência entre *medias* e propor um modelo de negócio que criasse sinergias entre empresas, aliciando novos investidores e financiadores para o projeto. Para possibilitar a participação da audiência no texto, desenvolveu-se um jogo que permitisse à audiência escrever um texto sobre o tema, tentando ultrapassar um algoritmo que censura algumas palavras-chave. O jogo faculta ao jogador a perceção e exigência de escrever num regime de censura. Para seduzir a participação no jogo e foi desenvolvido um concurso onde os melhores textos foram selecionados e publicados em e-book. Também foram pensados para o projeto alguns eventos, tais como, exposições com os livros e as censuras e passeios para escolas, pela cidade de Lisboa, para dar a conhecer as instituições do estado novo.

Num projeto *transmedia* as narrativas são autónomas, mas remetem para o mesmo universo, todas as pontes narrativas e dramáticas têm de ser equacionadas antes da execução do projeto para que este mantenha a sua coerência e consiga criar fluxos entre as plataformas. A tabela 1 apresenta algumas das pontes narrativas pensadas para fazer a ligação entre plataformas.

Tabela 1- pontes narrativas entre plataformas.

	Filme	Documentário	Site	Loja Online
Carta com questionário para o Expresso sobre 28 de maio 1926	Reconstituição da apreensão da carta pelo coronel Saraiva	Mário Soares, Francisco Pinto Balsemão contam o episódio da carta que esteve perdida durante 39 anos	A carta de Mário Soares e a carta de resposta de Francisco Pinto Balsemão, 39 anos depois, podem ser consultadas Podem ser consultadas as notícias que saíram nos jornais em 1926 com a implementação do novo regime e da censura	
Censura do assalto a casa de José Pacheco Pereira	Reconstituição da censura à notícia do assalto no jornal Expresso	José Pacheco Pereira conta o episódio do assalto a sua casa pela PIDE		

Livros “Minha Senhora de Mim” e “Novas Cartas Portuguesas”	O coronel Barros Lopes encontra os livros proibidos que a mulher lia na sua ausência.	Maria Tersa Horta fala sobre o processo de apreensão dos livros	Podem ser consultadas as considerações dos censores sobre os livros	Livro “Novas Cartas Portuguesas”
Castigo de prova de página do jornal Expresso	Reconstituição da conversa telefónica entre Marcelo Rebelo de Sousa e o diretor do exame Prévio, Mário Bento que institui o castigo da prova de página	Marcelo Rebelo de Sousa descreve o episódio que fez o regime castigar o jornal Expresso	“Confidências de Mário Bento” Entrevista do último diretor da censura, Mário Bento ao José Pedro Castanheira do Expresso	
	Perfil da personagem de Mário Bento	José Pedro Castanheira fala sobre a entrevista ao último diretor da censura, Mário Bento		Livro “O Que A Censura Cortou” publicado com o jornal Expresso
		O historiador Joaquim Cardoso Gomes traça o perfil dos censores		Livro “A CENSURA À IMPRENSA NA DITADURA MILITAR E ESTADO NOVO (1926-1945)”

2.2 – Filme

Sinopse do filme de ficção Lápis Azul: Um coronel da censura, viúvo, descobre que na sua ausência, a mulher lia livros proibidos. O coronel descobre então a mulher com quem viveu, percebendo que não a conheceu realmente em vida.

A Narrativa desenrola-se no ponto de vista de um censor, o trabalho que executava, os dilemas que enfrentava e a sua vida familiar. O filme parte de uma base ficcional, mas está suportado em factos reais, sendo o objetivo dar a conhecer, através da ficção, uma instituição que foi talvez a que mais moldou Portugal.

Guião: A ideia inicial partiu de uma conversa com o Tony Costa, sobre um homem de idade que riscava os jornais num café na zona de Belém. Fomos especulando sobre o comportamento desse homem, até chegarmos a ideia de que seria um censor que não

se adaptou aos tempos. Como o tema da Universidade era o silêncio, desenvolvemos o tema da censura, como tema central da narrativa *transmedia*. O guião foi suportado por uma investigação feita nos arquivos da GESCO – Gestão de Conteúdos e Meios de Comunicação Social, S.A, no Arquivo Nacional Torre do Tombo, pela e na EPHEMERA, Biblioteca e arquivo de José Pacheco Pereira. Com o apoio do Livro “O QUE A CENSURA CORTOU” de José Pedro Castanheira, editado pelo Expresso, fizemos uma seleção de documentos que servissem a narrativa. Seguiu-se a consulta ao arquivo do Expresso na GESCO – Gestão de Conteúdos e Meios de Comunicação Social, S.A, onde foram escolhidos e digitalizados vários documentos. O processo de investigação funcionou como um novelo de lã, desenrolando-se, levando a novos caminhos e escolha de outros documentos e histórias que enriqueceram o guião. A pesquisa estendeu-se ao arquivo Nacional Torre do Tombo, que ao contrário do arquivo da GESCO, contem muitos documentos que não estão catalogados. No arquivo Nacional Torre do Tombo foram encontrados documentos únicos, como é o caso da carta escrita pelo Dr. Mário Soares em resposta a um inquérito feito por Dr. Francisco Pinto Balsemão, sobre o 28 de maio de 1926 e que esteve perdida durante 39 anos. A carta acabou por entrar no guião, criando-se uma reconstituição ficcional da apreensão da carta. Estes documentos únicos vieram conferir credibilidade ao guião, ao cruzar elementos reais com a ficção.



Personagens: as personagens foram construídas com a ajuda do investigador Joaquim Cardoso Gomes, que escreveu o livro “A CENSURA À IMPRENSA NA DITADURA MILITAR E ESTADO NOVO (1926-1945)” e do jornalista José Pedro Castanheira que fez a entrevista ao último diretor do exame prévio, Mário Bento. Foram traçadas as origens dos censores e o seu perfil psicológico. Todas as

personagens são fictícias, exceto o diretor Mário Bento, (Rogério Samora), o ultimo diretor do exame prévio.

Coronel Barros Lopes, (António Rama), 65 anos, natural da Guarda é coronel reformado do exército e exerce as funções de censor na comissão de exame prévio. É viúvo de Amélia Barros Lopes, tem um filho que fugiu para França para escapar à guerra do Ultramar. O filho casou em França e teve uma filha que o coronel só viu em fotografia. O coronel nunca perdoou ao filho o ter fugido. O coronel fez toda a sua carreira no exército, completou duas comissões em África até ingressar na comissão de exame prévio em Lisboa. É metódico no seu trabalho e em casa, não gosta de ter as suas rotinas alteradas. O coronel segue a máxima de pátria e família, é um homem austero, não demonstra os seus sentimentos, as únicas relações de afeto que tem é com um casal de periquitos.

Amélia Barros Lopes, (Maria Teresa Horta), 60 anos nasceu na Guarda e casou por amor com o coronel Barros Lopes de quem tem um filho, aceitou as longas ausências do marido, resignando-se à vida de dona de casa. Depois de o filho ter fugido, Amélia isolou-se e começou a ler livros proibidos de poesia, “Novas Cartas Portuguesas” e “Minha Senhora de Mim”. Escrevia para França para contactar com o filho e a neta sem o coronel saber. Amélia gostava da praia de Espinho, que só viu uma vez quando casou com o coronel. Os livros foram tomando parte da sua vida depois do coronel sair, lia e fumava, voltando à posição de dona de casa quando o coronel chegava. Amélia morreu sem nunca revelar o seu segredo de leitura ao coronel.

Diretor Mário Bento, (Rogério Samora), 46 anos, nasceu em Meimoa (Penamacor), em 27 de Dezembro de 1928. Estudou Direito em Coimbra, onde pertenceu à direção do Centro Académico de Democracia Cristã (CADC) e da associação de estudantes. Licenciou-se em 1954, foi nomeado delegado do procurador da República em Oliveira do Hospital, esteve no Tribunal de Trabalho da Guarda. Eleito deputado em 1965 e nomeado governador civil da Guarda. Deixou o Governo Civil e a Guarda em Novembro de 1972. Ocupou o lugar de diretor do Centro de Observação Anexo ao Tribunal Central de Menores. Em 1973 foi nomeado diretor da Comissão de exame

prévio, em regime de acumulação. Mais tarde referiu-se ao seu trabalho no exame prévio como vexatório e sacrifício.

Coronel Saraiva, (Manuel Cavaco), 63 anos, nasceu em Braga no seio de uma família de militares, o seu pai foi um dos oficiais que acompanhou o general Gomes da Costa na marcha sobre Lisboa em 28 de maio 1926, que deu início à ditadura militar, foi educado no colégio militar e fez carreira no exército. Com o general Venâncio Deslandes, Governador-Geral de Angola, em 1961 cria os Serviços de Centralização e Coordenação de Informações de Angola, que tem como finalidade a reunião, o estudo, o controlo, a coordenação e a difusão das informações que interessavam à administração e à defesa de Angola. É um homem politizado pelo Estado Novo, acredita que as palavras são perigosas e que o povo não pode saber tudo. No serviço de exame prévio faz a ligação com a PIDE/DGS.

Conceição, (Anabela Teixeira), 30 anos nasceu numa aldeia perto da Guarda, amiga da família de Amélia, a quem pediu emprego para vir para Lisboa, é a governanta da casa e foi cúmplice do segredo de Amélia. Antes de Amélia morrer, Conceição prometeu que tomava conta do coronel. Conceição preocupa-se com o coronel, mas mantém sempre alguma reserva na presença dele.

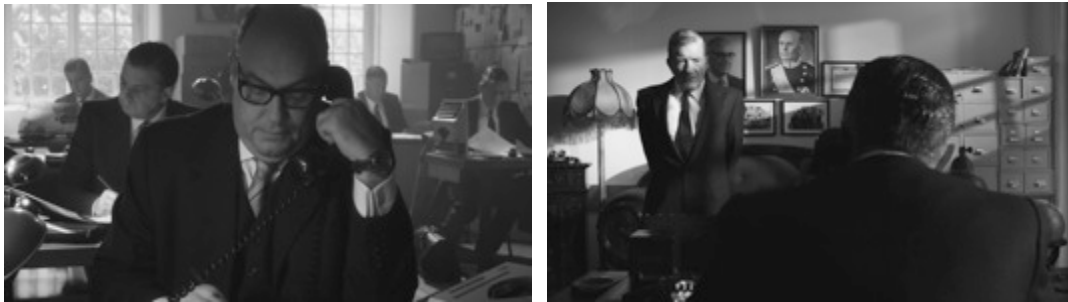
Aníbal, (Francisco Areosa), é o estafeta na comissão de exame prévio, está prestes a ir para o Ultramar, tenta passar despercebido, mas o seu aspeto e a sua inocência por vezes põem-no em conflito com os coronéis.

Durante os ensaios, foram feitas várias leituras do guião com os atores para trabalhar os diálogos, os quais foram estudados e adaptados às experiências e vivências de cada ator, de forma a transmitirem as sensações pretendidas em cada cena. Este método revelou-se muito eficaz pois permitiu que a representação fosse muito mais verdadeira e realista por ser adaptada às características dos atores.

Participações Especiais: O filme conta com as participações especiais do Dr. Mário Soares e da escritora Maria Teresa Horta. Na reconstituição da apreensão da carta escrita pelo Dr. Mário Soares, em resposta a um inquérito feito pelo Dr. Francisco

Pinto Balsemão, sobre o 28 de maio de 1926, pedimos ao Dr. Mário Soares se não se importaria de ler a carta. Assim, quando o coronel Saraiva, (Manuel Cavaco) abre a carta e a lê, a voz que ouvimos é a do autor da carta. O coronel Barros Lopes, (António Rama), numa das cenas, descobre o livro “Novas Cartas Portuguesas”, lê um dos poemas e, lentamente, começamos a ouvir a voz da Amelia Barros Lopes que foi interpretada pela escritora Maria Teresa Horta, autora do poema. O efeito pretendido foi o de acrescentarmos mais um nível de realismo ao filme de ficção.

Estética: Com o diretor de fotografia Tony Costa foi definida uma estética a preto e branco para criar um efeito de nostalgia e invocar uma memória estética que remetesse para o passado e para a época dos acontecimentos.



Utilizámos a câmara RED da Universidade Lusófona e fizemos o *coloring* na LIGHT FILMS. Quando um documento é censurado, criámos um efeito de cor para os risco do lápis e carimbos, para produzir uma rutura estética que realçasse a violência dos cortes da censura; este efeito foi feito em pós-produção com a técnica de rotosopia.



Atores: Através do protocolo com a Impresa, tornou-se possível utilizar alguns atores do universo da SIC. Das várias hipóteses que me foram dadas a escolher, optei pelo ator Rogério Samora para o papel do diretor do exame prévio, Mário Bento e por Manuel Cavaco para o coronel Saraiva. O protagonista, António Rama, foi escolhido por indicação do professor Jorge Paixão da Costa, devido às características ambíguas e de alguma fragilidade que o papel pedia. A Anabela Teixeira e o Francisco Areosa foram escolhidos durante o *ateliê* de representação com o realizador João Canijo; neste *ateliê* começámos a testar as personagens. O diretor Mário Bento (Rogério Samora), tratando-se de um personagem real, fizemos um estudo do seu perfil em conjunto com o ator, tendo por base a entrevista do José Pedro Castanheira. Escolhemos um anglo de câmara que não mostrasse a cara do ator, pois o efeito pretendido foi o de formar um personagem que não fosse identificado individualmente, mas representasse uma instituição. Este grupo de atores foi fundamental para o filme, devido ao empenho e disponibilidade que puseram no projeto. Trabalhámos durante duas semanas com sessões diárias de ensaios; este tempo de preparação foi muito eficaz permitindo ganhar tempo na rodagem.

Decores: Iniciámos a escolha dos decores pela casa do coronel Barros Lopes. Escolhemos um andar dos anos 50/60, com uma decoração de classe média e com elementos que anunciassem as passagens do coronel por África. A primeira escolha recaiu num andar na avenida de Roma, que tinha as características pretendidas na cozinha e na sala, mas a decoração e adereços teriam de ser escolhidos e transportados para o local pela equipa de arte. Todos os filmes, para além de trabalho têm de contar com a sorte. O Tony Costa, através dum amigo, encontrou uma casa em São Bento que tinha todas as características incluindo a decoração que pretendíamos, o que facilitava a produção e a direção de arte; ao invés de colocar adereços, tivemos de retirar alguns.



Não havia referências fotográficas das salas da censura; foi através de uma entrevista, feita para o documentário, à senhoria do prédio onde estava instalado o exame prévio, que conseguimos dar as referências no guião para o departamento de arte reconstruir as salas do exame prévio

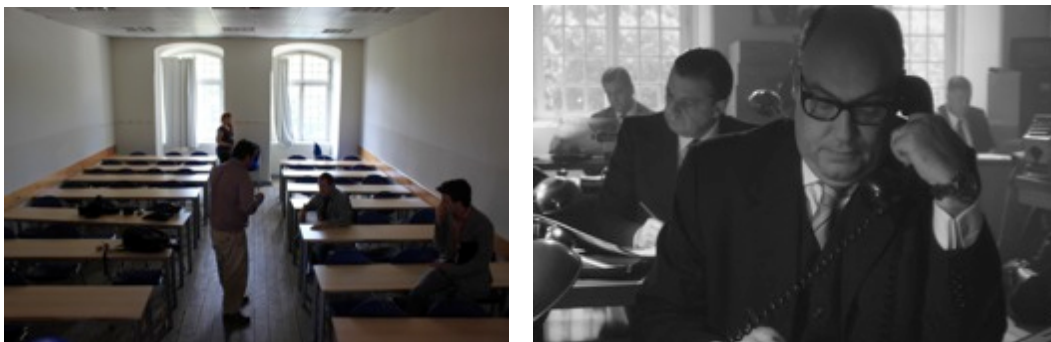
6 INT. COMISSÃO DE EXAME PRÉVIO DIA 6

Estamos numa sala ampla, com secretárias alinhadas com pequenos candeeiros e máquinas de escrever.

A sala tem vários móveis de arquivos. Uma fotografia de Marcelo Caetano e outra de Américo Tomás penduradas na parede.

Vemos vários casacos pendurados, um calendário junto à Janela.

As salas da Universidade Lusófona apresentavam as características do edifício, com salas amplas de tetos altos, janelas grandes e soalho de madeira. Com os adereços da SP Televisão, que nos apoiou neste projeto, conseguimos reconstruir uma sala muito próxima das referências que tínhamos.



O cemitério da Ajuda foi escolhido pela vista e por ter um talhão vazio onde podíamos reconstruir um cemitério de época. Com a ajuda do responsável do cemitério e algumas fotografias, construímos o cemitério que tivesse as referências da época e os materiais usados.



A escolha do quartel RA 4 em Leiria para reconstruir o 25 de abril, foi devido à disponibilidade dos carros que se encontravam neste quartel; como não tínhamos dinheiro para deslocar os carros, optámos por deslocar uma equipa reduzida para Leiria para fazermos as filmagens, solução que facilitou também a figuração que era numerosa. Com o apoio do RA 4, os militares desta instituição participaram na rodagem, reconstruindo o dia 25 de abril e as movimentações militares desse dia.



Com a diretora de arte, Raquel Laranjo foi feito um levantamento do guião para avaliar as necessidades de guarda-roupa, adereços e cabelos para o filme. Fez-se um *dossier* de produção com todas as necessidades do guião.

Guarda-roupa: O filme requeria um guarda-roupa cuidado e complexo. Foram decididos todos os figurinos para as personagens em conjunto com os atores e a diretora de arte; cada figurino tinha de ser coerente com a personagem e revelar alguns traços psicológicos e de personalidade. Depois de escolhidos os figurinos, foi solicitado o apoio da SP Televisão que, como tinham acabado de filmar a série “Conta-me como foi” da RTP, possuíam uma grande quantidade de roupa dos anos 60 e 70. Para as fardas dos militares no 25 de abril, foi feito um pedido à marinha que disponibilizou as fardas dos fuzileiros por serem as únicas que se mantêm iguais às usadas na época.

Adereços: Os adereços vieram da SP Televisão e todos os documentos censurados e jornais foram reconstruídos sem os carimbos e sem os riscos, para serem utilizados durante a rodagem. Foram feitas réplicas dos carimbos do exame prévio e tivemos a colaboração da Emaús para alguns adereços como telefones, secretárias e máquinas de escrever.

Musica: Para o tema principal, foram criadas duas músicas originais, pelo Nuno Oliveira e foram adquiridos os direitos das músicas, “E depois do adeus”, com letra de José Niza e música de José Calvário interpretada pelo Paulo de Carvalho e da marcha “Live on the Oceans Wave” de Bobby Scott. O rádio tem um papel na narrativa pois faz a contextualização da época, através dos jingles comerciais e das conversas em família de Marcel Caetano. Todo o ambiente musical no filme surge através da rádio.

A montagem é pausada com planos prolongados, para conceber uma sensação de um tempo inalterável. Na primeira cena do filme, o som tem o papel essencial para estabelecer as rotinas do coronel Barros Lopes (António Rama). Esta técnica vai ser utilizada mais vezes, em repetição com variação como se o filme estivesse dividido por cortinas. O som foi misturado pela Digital Mix Musica em 5.1, para os lançamentos em sala e DVD e em estéreo para a televisão e internet.

2.3 – Documentário

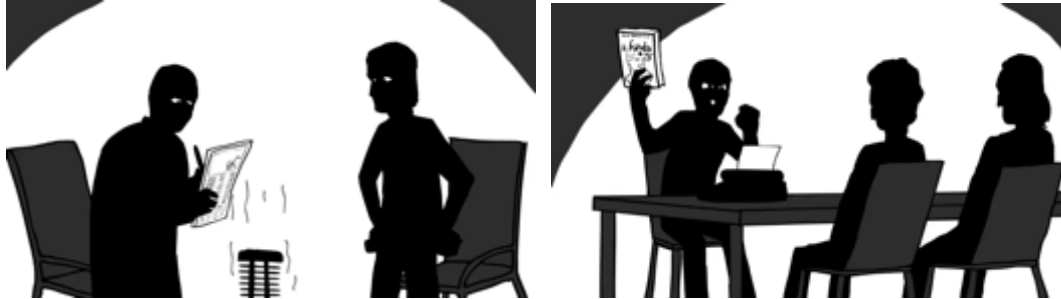
O documentário foi construído com factos reais apresentados no filme, contados na primeira pessoa, pelos jornalistas, escritores e colaboradores dos jornais e rádios que os viveram. Para além dos depoimentos, o documentário foi suportado por material de arquivo disponibilizado pela GESCO – Gestão de Conteúdos e Meios de Comunicação Social, S.A, pelo Arquivo Nacional Torre do Tombo e pela EPHEMERA, Biblioteca e arquivo de José Pacheco Pereira e por algum material cedido pelos intervenientes.

O Guião do documentário foi escrito simultaneamente com o guião do filme para conseguir uma melhor ligação entre os dois. Todos os participantes e as suas histórias tinham que figurar no filme. O objetivo foi que os dois filmes se completassem, mas com dois pontos de vista diferentes: o do censor e o das vítimas. O documentário tem uma estrutura composta por quatro capítulos. Apresentação da censura que faz uma contextualização histórica da implementação da censura em Portugal e das implicações desta na sociedade portuguesa. O perfil dos censores traça a tipologias e origem dos censores. Um capítulo dedicado ao diretor Mário Bento, que retrata o ultimo diretor da censura. O rosto da censura, capítulo que conta as histórias de algumas vítimas da censura: Mário Soares, Francisco Pinto Balsemão, Marvine Howe, Marcelo Rebelo de Sousa, José Pacheco Pereira, Maria Teresa Horta, entre outros.



O fim da censura, relata o fim da censura e as suas consequências para a sociedade portuguesa. Para além das entrevistas e dos documentos resolvemos fazer reconstituições dos episódios. Como a censura é o tema central da narrativa

transmedia, escolhemos uma estética para as reconstituições que refletissem o tema. Optámos por animações, com um traço que remetesse para os *cartoons*, que eram muito utilizados na imprensa escrita e também sujeitos a censura.



A música foi inspirada no generico do programa Página 1 da radio renascença. O programa foi suspenso pela censura, em 1973, sendo este episodio contado no documentário pelo jornalista Adelino Gomes.

2.4 – Site

O *site* foi construído com o *content management system* Joomla, e tem como fundo uma prova de página do jornal Expresso. O *site* permite a consulta de documentos que contextualizam o documentário, o filme e a censura, contem um arquivo de notícias, livros, relatórios e fotografias com considerações dos censores. Permite ainda entrar na loja *online* da Universidade Lusófona, onde podem ser adquiridos todos os livros abordados no projeto. Podem também ser consultadas as biografias dos participantes do documentário, extras do projeto, ensaios com os atores, guião, notícias sobre o projeto e outras informações. O site é composto por documentos originais que vão desde a implementação da censura em 1926 até ao seu fim em 1974.

2.5 – Jogo

O jogo pretende que a audiência tenha a experiência de escrever sobre temas ligados à liberdade de imprensa e à situação dos *medias*, enfrentado e percecionando as dificuldades de quem escrevia naquele tempo. O jogo convida os utilizadores a

escreverem um texto sobre três temas propostos, o regime da censura em Portugal, a liberdade de imprensa e expressão e a situação dos *media* em Portugal. Ao submeterem o texto, o jogo tem um algoritmo que vai censurar algumas palavras-chave. O utilizador vai ter de rescrever o texto e voltar a submeter, até passar a censura. Os melhores textos serão selecionados por um júri composto pelo Prof. Dr. Manuel José Damásio, diretor do departamento de cinema e multimédia da Universidade Lusófona e pelo Dr. Daniel Cruzeiro, subdiretor de programas da SIC. A ideia é publicar os melhores textos semanalmente no jornal Expresso, opção que ainda está a ser negociada, mas que vai ao encontro da premissa do projeto, criar conteúdos com a participação da audiência. Os melhores textos vão ser publicados em e-book pela Universidade Lusófona na Kobo, criando assim mais uma plataforma em coautoria com a audiência.

2.6 – Implementação

O projeto tem um protocolo entre a Universidade Lusófona e o grupo Impresa para sua exibição. Numa narrativa *transmedia* a planificação das datas de lançamento são essenciais para a coerência do projeto e para conseguir que a audiência siga a narrativa pelas várias plataformas. Cada plataforma tem as suas próprias datas de lançamento com ganchos narrativos e ligações para levar os consumidores para os próximos conteúdos, na mesma plataforma ou em plataformas alternativas. Foi criada uma grelha para as plataformas com a proposta de lançamentos dos conteúdos.

- Exibição dos *teasers* de promoção do projeto em televisão. (SIC, SIC Notícias)
- Lançamento da página de *facebook*. Durante a execução foi recolhido material fotográfico com as várias fases do projeto para esse fim.
- Lançamento do *site*.
- Lançamento dos livros na Loja *Online* da Universidade Lusófona.
- Lançamento do artigo de José Pedro Castanheira “Confidencias de Mário Bento” na revista do Expresso, versão digital e no *site*.
- Lançamento do jogo e concurso.

- Exibição do filme de ficção e do documentário (Sala de Cinema), apresentação do projeto grupo Impresa e Universidade Lusófona, exibições em anfiteatros do País para escolas.
- Exibição do filme de ficção na televisão, (SIC)
- Lançamento dos enigmas na página *facebook*.
- Exibição do documentário num canal por cabo (SIC Notícias)
- Debate sobre a liberdade de imprensa (SIC Notícias)
- Publicação no Expresso dos melhores artigos.
- Lançamento do e-book na Kobo
- Circuito de festivais.
- DVD, Expresso, Loja *Online* da Universidade Lusófona
-

Tabela 2- Implementação do projeto

SIC	Teaser	Teaser	Teaser	Teaser	Teaser	Filme	Teaser	Teaser
SIC Notícias	Teaser	Teaser	Teaser	Teaser	Teaser	Teaser	Doc + Debate	Teaser
Expresso	Livro O que a censura cortou	Ent. Mário Bento	Textos					DVD
Site	Arquivo							
sala de cinema					Filme+ Doc			
facebook	making of			Enigma				
Loja online	Livros							
E-book								Kobo
Jogo		Concurso						
festivais								Filme+Doc

2.7 – Objetivos do projeto

- Estimular uma base de consumidores que sigam a narrativa pelas várias plataformas.
- Atingir uma audiência comprometida, ativa e participativa.
- Estimular a participação e a criação de conteúdos.
- Atingir uma audiência mais ampla que esteja disseminada por várias plataformas.

- Prologar a vida de um conteúdo.
- Aumentar a audiência em plataformas que têm vindo a perder competitividade.
- Distribuição de esforços e de custos por várias plataformas.
- Encontrar novos financiadores e modelos de negócio.
- Criar uma experiência que possa ser gratificante para os anunciantes, parceiros, produtores e consumidores finais.
-

Conclusão

Um dos conceitos essenciais para a realização do projeto Lápis Azul foi as convergências estabelecidas, servindo como modelo de trabalho e estudo para futuros projetos desta natureza. Foram estabelecidas sinergias entre empresas que fizeram a convergência económica, beneficiando o projeto tanto na fase de estruturação como de promoção e exibição. Saliento a sinergia conseguida com o grupo Impresa para a consulta dos arquivos do Expresso, que serviu de base tanto para a narrativa de ficção como para o documentário e para a construção do *site*, fornecendo documentos que foram integrados em todas as extensões do projeto. O projeto foi desenvolvido para ser exibido em várias plataformas, ficando a Universidade com sua execução para as várias plataformas e a Impresa com a exibição e promoção. Foi também essencial a colaboração da ZON através de iniciativas para a promoção e desenvolvimento de novos conteúdos multimédia, contribuindo com financiamento e disponibilizando uma sala de cinema para a antestreia do projeto no dia 23 de Abril. A Antestreia foi pensada para ser não só um evento para apresentar o projeto, mas ao mesmo tempo para assinalar o 25 de abril, conseguindo-se atingir todos os objetivos, pois foi assistido por 350 pessoas e foi noticiado em vários órgãos de comunicação nacional. Conforme ficou estabelecido na implementação do projeto, foi lançado em antena da SIC e SIC Notícias, *teasers* que promoveram todas as extensões do universo Lápis Azul (filme, documentário, site e jogo) sendo, posteriormente, apresentadas promoções individuais para cada uma das extensões nas plataformas de exibição. As promoções e o evento no dia 23 de abril contribuíram para a notoriedade do projeto

sendo facilmente comprovado pelo aumento de visualizações semanais da página de facebook do projeto.



O projeto conseguiu convergência orgânica, ao ser distribuído em várias plataformas, onde cada narrativa era autónoma, mas contribuía para o mesmo universo. O filme foi exibido em canal aberto na SIC em 24 de abril, fazendo uma ponte para o documentário, que foi exibido no dia 25 de abril na SIC Notícias. Pela análise das audiências, apresentadas em anexo, podemos constatar que o filme exibido na SIC fez o resultado de 15,9 de share, ultrapassando a RTP com 3,7 de share, ficando atrás da TVI com 21,2 de share, demonstrando que um produto de ficção pode competir com *reality shows* e *talk shows* que foram exibidos no mesmo horário. Mais significativo foi o resultado conseguido pela SIC Notícias, com a exibição do documentário, o qual conseguiu mais 1,2 pontos percentuais que o habitual para o mesmo horário de exibição. Estes resultados provam a convergência entre as duas plataformas, com o aumento da audiência conseguido pela migração de público que seguiu a narrativa para outra plataforma. Foi também significativo o aumento de participações no jogo disponibilizado no site ficando comprovada a convergência cultural com a participação nos conteúdos pela audiência. O projeto cumpriu também o seu objetivo educacional, tendo sido organizado um debate, após a exibição do filme, com o professor Doutor José Bragança de Miranda e o Dr. José Pacheco Pereira sobre a censura e os seus mecanismos no teatro Turim. Será ainda de mencionar que está

também a ser desenvolvido um projeto com a SIC Esperança, para apresentação do documentário em várias escolas, com o objetivo de introduzir a temática da liberdade de imprensa e expressão. O projeto Lápis Azul demonstrou, pelos seus resultados práticos, que nas narrativas *transmedia* diferentes tecnologias e plataformas não competem entre si e que todos os meios de comunicação estão presentes e bem estabelecidos na sociedade. As tecnologias e as plataformas tradicionais podem coexistir com as novas plataformas. Nestas narrativas, a relação entre plataformas e tecnologias é mais próxima, adicionando-se e criando uma experiência mais gratificante para os consumidores. O Lápis Azul é um projeto académico, sem fins comerciais, mas pretendeu demonstrar que se pode encontrar novas formas de financiamento e modelos de negócio com conteúdos que ofereçam maior número de plataformas e maior tempo de exposição para os anunciantes, atraindo novas audiências para plataformas que têm vindo a perder competitividade.

O projeto Lápis Azul conseguiu também provar a importância da colaboração entre empresas e a Universidade, através do protocolo celebrado entre a Universidade Lusófona e o grupo Impresa. A Universidade pode desenvolver propostas de conteúdos que depois sejam testados em antena, contribuindo para o estudo e investigação de novos conteúdos que possam vir a ser soluções para as empresas de comunicação. A força das narrativas *transmedia* é a coesão, a integração entre as diversas trajetória narrativas é possível pela ação da coesão. Os personagens reaparecem em várias plataformas, bem como partes das sua história. Em cada meio a narrativa explora o que ele tem de melhor em termos de expressão de sentimentos e de comunicação. Portanto a narrativa *transmedia* é voltada à articulação entre narrativas complementares e ligada por uma narrativa dominante, sendo que cada uma das complementares é veiculada pela plataforma que melhor potencializa suas características expressivas, abrindo portas de entradas para um mesmo Universo, principalmente porque hoje o público tem comportamento migratório ao decidir qual será a sequência narrativa e por quais plataformas quer entrar.

“Well”, he said, “we’ ve gone far. We could have gone further still, but we have gone far. It’s only the beginning of what it could be. But that’s something. Anyway.”

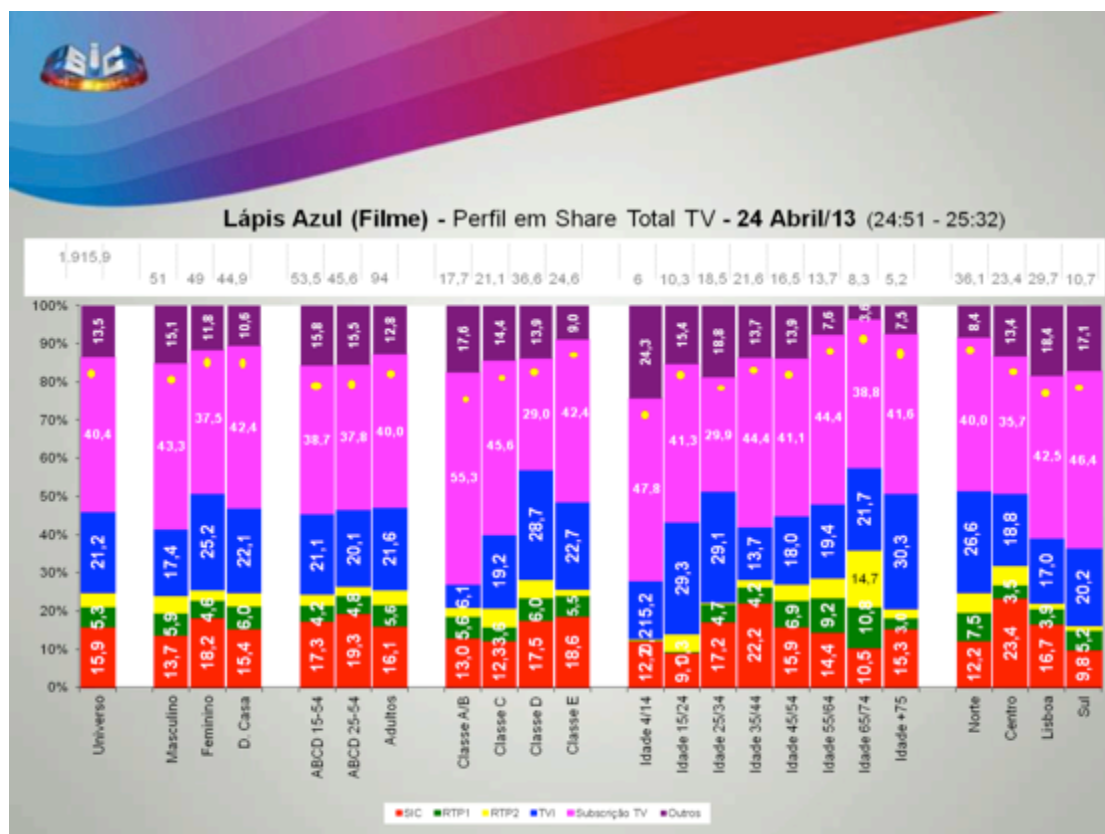
(James Lord, A Giancometti Portrait

Anexos



SIC - Lápis Azul (Filme)									
	Audiência			SHARE					
	Média	Total	Total TV	RTP 1	RTP 2	SIC	TVI	Subscrição TV	Outros
24-Abr-13 24:51 - 25:32	3,1 304,500	6,6	19,8 1915,900	5 Para a Meia-Noite 5,3	ChampionsLeague:Resumo(fim24:53) 3,7	15,9	21,2	Holly(9,8)Fox(3,6)SICNot(3,3) 40,4	13,5 SICMul(3,3)FoxCrime(2,2)

Fonte: GfK



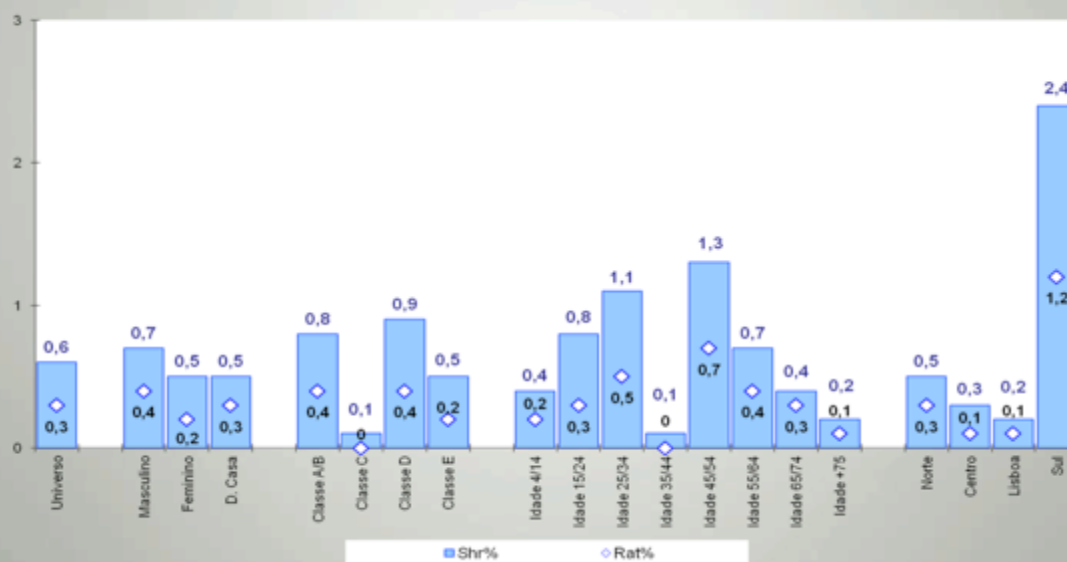
SIC Notícias - Universo - Audipanel

Descrição	Data	Hora Início	Hora Fim	Share (%)	Aud.Média (%)	Aud.Média (000 telespect.)	Aud.Total (000 telespect.)
Lápis Azul (Documentário) (5ª Feira)	25-Abr-13	20:00:00	20:56:48	0,6	0,3	30,1	144,8
	Média PH DU (01 a 23 Abr-13)			0,5	0,2	24,1	148,7
	Diferenças Média Programa para PH			0,1	0,1	6	-3,9
Lápis Azul (Documentário) (R) (6ª Feira)	26-Abr-13	3:00:03	3:56:52	3,6	0,2	16	39,8
	Média PH DU (01 a 23 Abr-13)			2,4	0,1	11,7	31,6
	Diferenças Média Programa para PH			1,2	0,1	4,3	8,2

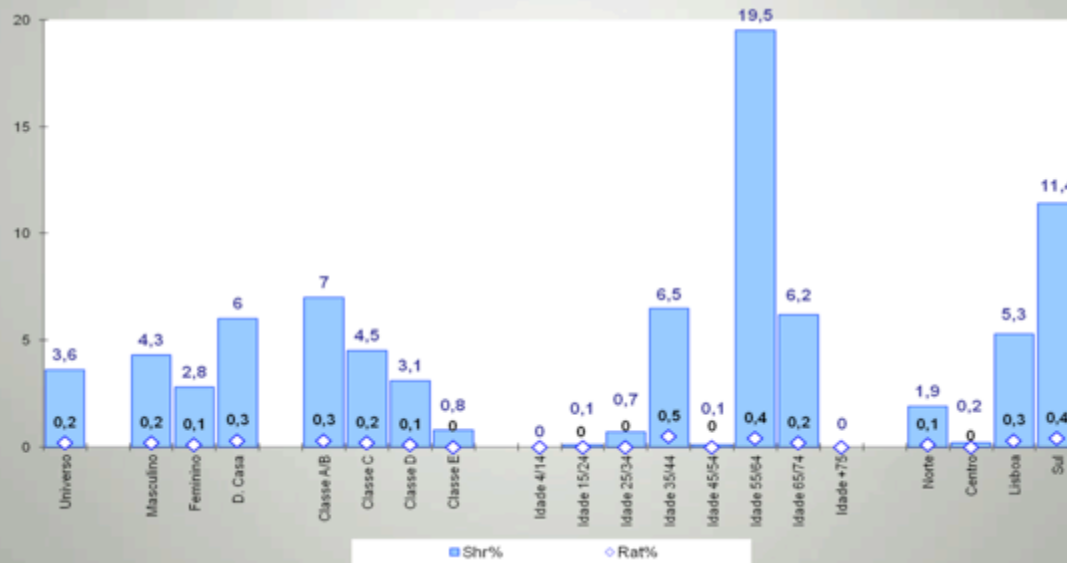
Fonte: GfK



SIC Notícias - Lápis Azul (Doc.) - 25 Abril/13 (20:00 - 20:57)
Perfil do Telespectador em Share (%) e Audiência Média (%)



SIC Notícias - Lápis Azul (Doc.) (R) - 26 Abril/13 (03:00 - 03:57)
Perfil do Telespectador em Share (%) e Audiência Média (%)



Bibliografia:

A Creator's Guide to Transmedia Storytelling, Andrea Phillips, McGraw Hill, 2012.

Creating Transmedia Narratives: The Structure and Design of Stories Told Across Multiple Media, Peter von Stackelberg, A Master's Thesis Presented to School of Information Design and Technology, State University of New York Institute of Technology, Utica, New York, 2011.

Convergence Culture, where old and new media collide, Henry Jenkins, New York University Press, 2008.

Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice, Janet H. Murray, The MIT Press, 2011.

Mcquail's Mass communication Theory, 6^o edition, Denis Mcquail, Sage, 2010.

Os Medias na Sociedade em Rede, Gustavo Cardoso, Fundação Calouste Gulbenkian, 2006.

The New Digital Storytelling Brian Alexander, Greenwood publishing group, 2011.

The Art of Immersion, Frank Rose, W. W. Norton & Company, 2012

Transmedia Storytelling, Max Giovagnoli, ETC press, 2